

# Simulationen

Mick Schnelle



**Tiefsee und Olympia** Eigentlich hatte ich mich diesen Monat auf den Test von Ubisofts **Deep Fighter** im Simulationsteil gefreut – dem Nachfolger zum schönen **Sub Culture**. Doch den Entwicklern ist zwischenzeitlich das Spielkonzept entglitten. So wurde aus dem U-Boot-Spiel ein unausgeglichener Action-Adventure-Mix mit nur rudimentären Simulationsanteilen. Deshalb wanderte der Test in den Action-Teil – und die Wertung nach unten. Denn die Baller- und Knobel-Elemente machen, anders als der Simulationspart, nur wenig Spaß.

**Auf Nummer Sicher** Hier wurde wohl mitten in der Entwicklung das Ruder weg von der Simulation in Richtung anderer Genres rumgerissen. Da drängt sich die Vermutung auf, dass Ubisoft aufgrund rückläufiger Verkäufe von Simulationen auf Nummer Sicher gehen wollte und **Deep Fighter** in vermeintlich attraktivere Gewässer bugsiiert hat. Hoffentlich bleibt sowas die Ausnahme. Ich habe keine Lust, kommende Highlights wie **Freelancer** oder **Crimson Skies** irgendwann im Sportteil wiederzufinden – nur weil der Hersteller glaubt, dass sich seine Simulation als Knöpfchendrückerei mit Olympischen Ringen besser verkauft.

## Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Falcon 4.0</b>	Flugsimulation	1/99	<b>92%</b>
2	<b>Longbow 2</b>	Flugsimulation	1/98	<b>91%</b>
3	<b>Gunship!</b>	Flugsimulation	5/00	<b>90%</b>
4	<b>Comanche Gold</b>	Flugsimulation	7/98	<b>89%</b>
5	<b>MechWarrior 3</b>	Mechspiel	7/99	<b>88%</b>
6	<b>Tachyon</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>87%</b>
7	<b>Freespace 2 Dimension Pack</b>	Weltraumspiel	9/00	<b>87%</b>
8	<b>X-Wing Alliance</b>	Weltraumspiel	5/99	<b>87%</b>
9	<b>F-22 Total Air War</b>	Flugsimulation	11/98	<b>87%</b>
10	<b>USAF</b>	Flugsimulation	1/00	<b>87%</b>
11	<b>World War 2 Fighters</b>	Flugsimulation	1/99	<b>86%</b>
12	<b>Wing Commander 5</b>	Weltraumspiel	2/98	<b>86%</b>
13	<b>Israeli Air Force</b>	Flugsimulation	11/98	<b>86%</b>
14	<b>Starlancer (US-Fassung)</b>	Weltraumspiel	6/00	<b>85%</b>
15	<b>M1 Tank Platoon 2</b>	Panzersimulation	5/98	<b>85%</b>
16	<b>Armored Fist 3</b>	Panzersimulation	12/99	<b>85%</b>
17	<b>Starlancer (deutsch)</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>84%</b>
18	<b>Klingon Academy</b>	Weltraumspiel	8/00	<b>84%</b>
19	<b>European Air War</b>	Flugsimulation	12/98	<b>84%</b>
20	<b>Panzer Elite</b>	Panzersimulation	10/99	<b>84%</b>
21	<b>Combat Flight Simulator</b>	Flugsimulation	12/98	<b>83%</b>
22	<b>Allegiance</b>	Online-Weltraumspiel	6/00	<b>83%</b>
23	<b>F/A-18</b>	Flugsimulation	3/00	<b>82%</b>
24	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	7/00	<b>81%</b>
25	<b>Flight Simulator 2000</b>	Flugsimulation	12/99	<b>80%</b>

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

## Simulations-Inhalt

Search and Rescue 2	..... 120
Jagdverband 44	..... 122



Hilfe von oben

# Search and Rescue 2

Statt wilder Ballerei stehen im neuen Swing-Flieger knifflige Rettungsaktionen auf dem Flugplan.



Nur nicht die Nerven verlieren – das Seil ist extrem windempfindlich und pendelt leicht.

**B**ereits vor drei Jahren beschritt ein kleines schwedisches Entwicklerteam ungewöhnliche Simulationspfade. In *Search and Rescue* erwarteten Sie keine martialischen Kriegseinsätze, sondern Rettungsaktionen

mit einem Hubschrauber. Spielerisch recht ansprechend, vergaulte die fürchterliche Grafik angehende Sanitätsflieger. Teil 2 will jetzt mit ansprechenderer Optik auch Sicherheitsmuffel mit Flugangst ins Cockpit holen.

## Rettung naht

Rund 50 Missionen erwarten Sie, deren Einsatzspektrum von der Rettung erschöpfter Bergsteiger über die Evakuierung verunglückter Lokführer bis hin zum Einsatz in einem dicht bebauten Stadtzentrum reichen. Wer mag, braucht nicht die langen Wege zum Unglücksort zu fliegen, sondern warpt sich per Zeitraffer direkt an den Ort des Geschehens. Dann wird's knifflig: So einfach wie im Vorgänger sind die Einsätze nicht. Je nach Lage der Dinge müssen Sie zuerst Rettungsschlaufen, Körbe oder Tragen per Knopfdruck an der Universalwinde befestigen, bevor Sie sie vor-

sichtig zum Unfallopfer herunterschleusen können. Oder aber Sie landen und überlassen Ihren digitalen Helfern die vollautomatische Bergung der Patienten. Doch damit endet die Mission nicht: Je nach Einsatz müssen Sie zum nächstgelegenen Krankenhaus fliegen und eine Landung bei Seitenwind auf dem Dach hinlegen.

## Pünktlich und präzise

Fliegerisch verlangt Ihnen *Search and Rescue 2* trotz des vereinfachten Flugmodells einiges ab. Denn die Bergungsaktionen müssen punktgenau ablaufen, zudem sorgt ein (zum Glück abschaltbares) Zeitlimit für zusätzliche Hektik. Ehe man sich versieht, wird der Helikopter vom Wind an den Berg gedrückt, oder er kollidiert im Tiefflug mit einem verunglückten Zug. Etwas leichter ist der Arcade-Modus, der Steuerfehler durch eine leichte Verzögerung gnädig vergibt. Sehr hilfreich sind dabei die zahlreichen festen Blickwinkel. Dadurch sehen

Sie schnell wo es hakt. Wer alle Missionen wie aus dem Effeff beherrscht, darf sich an die Kampagne wagen, in der erfolgreiche Einsätze durch Beförderungen belohnt werden. **MIC**



Keine Panik, die Landung auf dem **Hochhausdach** kriegen wir sicher auch noch hin.



Unsere **Helfer** holen auf einer Trage einen Schwerverletzten direkt vom Unfallort ab.

## Mick Schnelle



### Erfrischend anders

Mir hat seinerzeit schon der Vorgänger gut gefallen – trotz der traurigen Grafik. Die neuen Missionen sind allesamt recht spannend

und eine interessante Alternative zum schießlastigen Pilotenalltag. Allerdings ist mir die Landschaft viel zu unbelebt und leer, und richtig flüssig spielt sich *Search and Rescue 2* selbst auf einem flotten Pentium III/700 nicht.

Trotz leicht veränderter Ausgangsbedingungen bringen die Einsätze auf die Dauer zu wenig Abwechslung. Doch das Wochenende, an dem ich den Rettungssimulator durchgespielt habe, hat Spaß gemacht. Zu einer (bitte günstigen!) Missions-CD würde ich nicht Nein sagen.

## Search and Rescue 2

<b>Genre:</b>	Flugsimulation	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Swing
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>■ Voodoo 1</span> <span>■ Voodoo 2</span> <span>■ Voodoo 3</span> <span>■ Riva TNT</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>■ Riva TNT2</span> <span>■ Geforce</span> <span>■ Matrox G400</span> <span>■ Rage 128</span> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/700
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Fordernde Rettungs-Simulation.



# Jagdverband 44

Angriff auf den Spaß am Fliegen.

**W**er sich mit dem **Jagdverband 44** in die Luft des Zweiten Weltkriegs wagt, fragt sich erstaunt, ob die groben Polygonklötze auf dem immergrünen Texturteppich auf einen Defekt der 3D-Karte zurückzuführen sind. Gleiches gilt für die flackernden Cockpits. Da helfen auch die 17 verschiedenen Maschinen nichts mehr, die sich allesamt gleich schwammig steuern. Die Ein-

sätze wirken auf den ersten Blick sehr unterschiedlich. Mal müssen Sie Jäger abfangen, mal mit Ihrer B-17 Fabrikanlagen bombardieren. Doch während Sie die Produktionsstätten mangels anderer Objekte sehr schnell finden, ist der Abschuss eines Gegners ein ganz besonderes Kunststück. Denn während Sie sich noch überlegen, ob sich der Feind hinter Ihrem riesigen Cockpit oder dem viel zu groß dargestellten eigenen Flugzeug in der Außenansicht versteckt, schießt der Sie ab. Da nicht mal angezeigt wird, wo sich die Kontrahenten gerade befinden, kurven Sie Ewigkeiten herum, bevor Sie auch nur ein Feindpixel vor die Kanone bekommen. Auf Sprachausgabe und Funksprüche müssen Sie leider genauso verzichten, wie auf einen Mehrspielermodus.

**MTC**



**Bomberattacke:** Die Flecke in der Landschaft sollen eine Fabrik darstellen.

## Mick Schnelle

### Sturzflug ins Wertungstief

Blackstars Jagdgeschwader versagt so ziemlich auf der ganzen Linie. Denn durch die verunglückten Außen- und Innenansichten stehen Frustsergebnisse wie andauernde Abschnüsse auf der Tagesordnung. Obendrein wissen Sie nie, wo sich die Gegner gerade befinden - es sei denn, Sie fliegen zufällig direkt darauf zu. Außerdem sind die Bombereinsätze gnadenlos langweilig.

## Jagdverband 44

<b>Genre:</b>	Action-Flugsimulation	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Blackstar
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 120 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div> <span>Voodoo 1</span> <span>Voodoo 2</span> <span>Voodoo 3</span> <span>Riva TNT</span> </div>	<div> <span>Riva TNT2</span> <span>Geforce</span> <span>Matrox G400</span> <span>Rage 128</span> </div>	

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Häßliche, langweilige Luftkämpfe.

